

**POLA-POLA *WORKSHOP* SENI WAYAN SUJANA SUKLU: *DRAWING ON NOVEL*,
REPETISI GARIS DAN WARNA, *FLAXI STRONG BAMBOO*.**

I Wayan Sujana

Program Studi Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Denpasar

wavansujana@isi-dps.ic.id

Abstrak

Tujuan penulisan ‘Pola-Pola *Workshop* Seni Wayan Sujana Suklu’ adalah dalam upaya mendekatkan artistik seni seniman ke tengah-tengah masyarakat. Masyarakat memerlukan aktivitas seni untuk memenuhi kebutuhan aktualisasi diri, *workshop* seni dapat menjadi jembatan antara masyarakat dan seniman. Mengapa *workshop* seni penting, Pola-pola *Workshop* seni seperti apa yang dapat dijadikan bentuk partisipatori, bagaimana proses serta pengetahuan yang didapat partisipan, hal ini yang akan di diskusikan dalam penulisan ini. Teori yang mendukung diantaranya *Relational Aesthetics* Nicolas Bourriaud serta asas-asas formal seni De Witt H. Parker. Pada penulisan ini dikemukakan tiga pola *workshop* seni yaitu: Repetisi Garis dan Warna, *Drawing on Novel*, *Bamboo Flaxi and Strong*.

Kata Kunci: Pola, *Workshop* Seni, Partisipatori.

Pendahuluan

Era modern menuju globalisasi masyarakat dunia, berdampak pada ketergantungan aspek kehidupan politik, ekonomi, dan kultural. Terbuka kesempatan aliran kultur pinggiran ke inti salah satunya pengenalan pola *workshop* seni, selanjutnya workshop seni dijadikan konsumsi masyarakat global dengan beragam jenis pola atau model. Memerlukan modulasi yang tepat sehingga dapat diakses oleh kebanyakan lapisan masyarakat. Selanjutnya diharapkan dapat memberi manfaat lebih dari aspek fungsi, pendidikan, dan makna.

Masyarakat modern adalah konsekwensi dari proses perkembangan peradaban yang sangat panjang, kaidah-kaidah dan nilai-nilai hidup terus berubah sejalan dengan tingkat perkembangan masyarakat tersebut. Masyarakat yang terdiri dari berbagai kalangan, mindset serta latar pendidikan yang berbeda-beda, mempunyai kebutuhan hidup dan keinginan-keinginan kebutuhan yang terus berkembang. Allport mengatakan manusia itu adalah organisme yang pada waktu lahirnya adalah mahluk biologis, lalu berubah-berkembang menjadi individu yang egonya selalu berkembang, struktur sifatnya meluas dan merupakan inti daripada tujuan-tujuan dan aspirasi-aspirasi masa depan (Suryabrata, 1987) Keinginan-keinginan dan manusia terus berkembang dan mendesak untuk segera dipenuhi, misalnya menonton film, berkebun, membaca novel, berbelanja dan berkreativitas seni. Mengalami proses seni menjadi kebutuhan hakiki manusia, dari anak-anak sampai dewasa, karena itu dipandang perlu pranata-pranata ataupun institusi baik formal non formal menciptakan pola-pola atau model pendekatan seni yang dibutuhkan.

Masyarakat membutuhkan pola *workshop* seni yang diciptakan seniman sebagai aktivitas kultural. Seniman sebagai garda depan penciptaan seni, diharapkan meramu metoda-metoda tertentu berupa pola-pola yang unik, mudah dilakukan, serta dapat menjawab kebutuhan masyarakat. Pola-pola atau model nantinya menjadi sarana bagi masyarakat mengalami dan sekaligus mengalami metoda seniman tersebut. *Workshop* seni tersebut selain memberi pengalaman dapat menjawab kebutuhan-kebutuhan lainnya sesuai kepentingan masyarakat.

Hal ini memberi celah penulis membuat modulasi workshop seni. Pengalaman berkesenian selama tiga puluh tahun telah mengasilkan beberapa pola pikir artistik dapat direduksi sebagai modul. Baik artistik dasar berupa tahapan membuat gambar, artistik

pengolahan warna, maupun artistik olah tiga dimensi. Ketiga hal tersebut akan dijadikan dasar olah seni mewujudkan modulasi *workshop* seni. Dibutuhkan metode tertentu untuk menciptakan pola *workshop* seni, sehingga modulasi tersebut dapat digunakan masyarakat sebagai proses partisipatori.

Bentuk pendekatan *workshop*, seperti melukis, menggambar, atau memahat sudah biasa dilakukan. Bermain warna, merangkai objek-objek, memotong dan membentuk, baik itu untuk kesenangan ataupun mendapatkan ketrampilan tertentu. *Workshop* umumnya dikaitkan dengan aspek spontanitas, aspek reflektif, rekreatif, refreshing, terutama terkait dengan aspek kontemplatif, atau penyaluran. Sedangkan seniman kreatif, aspek berkarya, umumnya dikaitkan dengan aspek-aspek artistik, intelek, konseptual, dan lain-lain. Persoalan-persoalan ini menjadi pertimbangan penulis dalam menciptakan modulasi *workshop* seni. Sehingga pola yang dibuat lebih unik, khas dapat menjawab latar belakang yang diutarakan di atas.

Aktivitas tersebut adalah sebuah peristiwa yang mempertemukan seniman (penulis) dan masyarakat dalam *sharing* proses seni, berupa *workshop* seni. Seniman (penulis) sebagai konseptor (pembuat modulasi) dan masyarakat sebagai partisipan bertemu melakukan interaksi sosial, mencair atau belebur dalam satu aktivitas seni. Hasil proses seni tersebut nantinya dapat diukur dari problema seni dan proses penciptaan seni dengan pendekatan: 1. *Metode Partisipatori Rural Appricel* (PRA) oleh Chambers, 1992 dan metoda matematis yang dikemukakan oleh C. Alexandre dengan teknik dekomposisi hierarkis untuk mencari struktur masalah; 2. *Metode User Peticipation* (pendekatan seni dengan mengajak pemakai (*user*) terlibat dalam keputusan seni).

Aktivitas *workshop* seni menambah wawasan, apresiasi, serta menjadi aktivitas pelepasan yang bersifat psikologis. Beberapa riset para psikolog menyatakan seni sama halnya dengan ilmu pengetahuan lainnya, yang membedakan hanyalah objek yang menjadi kajiannya. Menurut Croce (dalam Hospers 1982:195-198), intuisi yang lahir dari perasaan seseorang merupakan faktor pengendali bentuk artistik, jika intuisi ini menjadi kerja rutinitas, maka langkah-langkah secara akumulatif dapat menjadi metode yang sangat jelas. Seni merupakan ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk kehidupan yang lebih baik bagi masyarakat. Mengapa proses seni karena didalam proses seni entitas manusia bekerja serempak antara tubuh, jiwa, hati, pikiran, dan psikis. Jauh sebelumnya pada periode Yunani antic Aristoteles telah melontarkan teori *katharsis*

yaitu momen tertentu sebagai “pemurnian emosi”. Kata *katharsis* menjadi kata kunci dalam estetika Aristotelian setelah dikomentari oleh para penafsir sesudahnya, rentang pengertian dalam sejarah penafsiran atas konsep *katharsis* mencakup kelima pokok berikut (dalam Suryajaya, sejarah estetika): pembersihan emosi, pelepasan emosi, pemurnian moral-spiritual, pendidikan emosi, penjernihan intelektual. Marcuse salah satu tokoh pemikir Marxis dari Mazhab Frankfurt yang menggemakan visi awal dari apa yang dikenal sebagai “estetika relasional” yakni praktik artistic yang meleburkan batas-batas antara seniman dan masyarakat (Marcuse dalam Suryajaya, 2016; 636-637).

Permasalahan yang timbul dari hal tersebut diatas adalah terkait dengan bentuk artistik seni *workshop* seni, kemudian bagaimana tahapan-tahapan proses *workshop* seni tersebut, selanjutnya lantas hal apa saja yang diperoleh dari proses metoda pendekatan seni tersebut? Dalam hal ini kita berhak meramalkan tingkatan keyakinan terjadinya sesuatu yang kita harapkan di masa yang akan datang seperti teori probabilitas yang diajukan oleh Mander (dalam Munderi, 1994: 183). Hal ini juga menjadi pertanyaan terkait dengan teori psikologi yang mana berusaha mencari hubungan antara proses karya seni dan penciptanya.

Rumusan Masalah

Menimbang Latar Belakang dan persoalan-persoalan yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah didasarkan pada aplikasi pendekatan estetis melalui bentuk interaksi sosial yang dirangkum dalam pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut;

1. Mengapa perlu menciptakan pola *workshop* seni?
2. Bagaimana bentuk dan tahapan-tahapan proses *workshop* seni tersebut?
3. Apa saja yang diperoleh dari proses *workshop* seni tersebut?

Tujuan dan Manfaat

Penulisan pola *workshop* seni ini bertujuan menguatkan konsep proses seni dan melihat sejauh mana pendekatan partisipatori seni rupa yang diciptakan penulis mampu menjawab pertanyaan yang diuraikan dalam rumusan masalah. Bentuk pengalaman yang didapat dari *workshop* seni tersebut tentunya bermanfaat bagi semua lapisan masyarakat yang memiliki kebutuhan dan keinginan-keinginan yang terus berkembang terutama aktualisasi diri pada ranah

seni. Kemudian sangat berguna bagi perkembangan kultur seni melalui praktek seni partisipatori hari-hari ini yang terus mengalami perluasan gagasan-gagasan baru, dan menjangkau psikologi manusia secara mendalam.

Penulisan ini juga bertujuan pada pencapaian suatu pemahaman baru bagaimana konsep keterhubungan dalam proses seni yang diciptakan penulis. Bahwa telah diuraikan dalam kerangka teori *Relational Aesthetics* Nicolas Bourriaud pada konteks sosial seni sejamannya, penulis sendiri mencoba mengembangkan lebih jauh dengan mengkonstruksi sebuah peristiwa. Pendekatan seni sosiologis ini akan mengasilkan kemungkinan pengalaman estetis yang khas dalam proses seni, sebuah eksplorasi medium dengan bahasa artistik paling komunikatif.

Tinjauan Pustaka

Sejauh mana seni rupa memiliki peran penting dalam masyarakat modern saat ini merupakan tujuan pola *workshop* seni dan penulisannya. Masyarakat menjadi partisipan dalam proses *workshop* secara interaktif, melalui aktivitas tersebut terpenuhi kebutuhan dan keinginan-keinginan secara psikologis, selanjutnya mendapatkan pemahaman serta pengalaman mengenai praktik seni rupa. Secara garis besar akan ditemukan sebuah tesis baru mengenai kecenderungan seni rupa saat ini, yaitu penciptaan pola *workshop* seni seniman kepada masyarakat. Pola penciptaan seni rupa yang diciptakan seniman sudah sepatutnya hadir menyatu dengan perubahan sosial masyarakat Indonesia.

Konsep Karya

Karya seni rupa merupakan simbol dari peradaban sejaman masyarakatnya. Karya seni itu hadir melalui bahasa dan visi peradaban manusia yang mewakili situasi sosial saat itu. Seniman menciptakan entitas yang tidak sekedar indah dan bermakna. Pluralitas budaya dan estetika paradoks yang dimiliki oleh seni rupa kontemporer Indonesia, mendorong peneliti untuk mengaplikasikan sebuah pola *workshop* seni rupa kontemporer melalui interaksi sosial, dengan konsepsi partisipasi publik atau masyarakat dalam proses kreatif seni sebagai pelepasan emosi, pemurnian moral-spiritual, pendidikan emosi, dan penjernihan intelektual.

Psikolog humanis ternama, yaitu Abraham Maslow mengemukakan persoalan interaksi. Interaksi objek karya seni dengan apresiator menurut Abraham Maslow berguna untuk mencapai nilai filosofis dari pengalaman –*aesthetic empiricism*. Maslow juga menyatakan bahwa pengetahuan pengalaman tidak tergantung untuk tujuan komunikasi termasuk juga kesenian (Maslow, 2004; 65). Sebelum pemikir-pemikir humanis ini melontarkan teorinya, jauh sebelumnya Aristoteles telah merumuskan pemikirannya mengenai katharsis. Aristoteles mengatakan sebuah karya seni bernilai sejauh dia berhasil menyentuh aspek-aspek penting dalam kehidupan etis manusia (Suryajaya, 2016: 62). Konsepsi ini menjadi acuan dan digunakan peneliti menciptakan metode seni. Pengalaman estetik bersama memungkinkan terjadinya proses sublimasi peneliti terhadap artistik karya seni rupa.

Karya seni adalah sarana kehidupan estetik, maka dengan karya seni kemampuan dan pengalaman estetik menjadi bertambah kental dan menjadi milik bersama sebagian nafas dan jiwa masyarakat. Demikian juga setiap karya seni menjadi pangkal eksperimen baru yang menyebabkan ungkapan seni dari kehidupan ke taraf semakin tinggi. Jelas bahwa suatu konsep yang lengkap tentang kesenian yang harus meliputi keawetan dan komunikasi ungkapan (De Witt H. Parker 1946: 17). Secara tersirat kesatuan atau harmoni merupakan prinsip dasar dan cerminan bentuk estetik, terutama yang terkandung dalam karya seni. Kajian tentang bentuk estetik dalam karya seni Parker membagi dalam enam asas sebagai berikut: **a.** *The Principle of Organic Unity* (asa kesatuan/utuh), **b.** *The Principle of Theme* (asas tema), **c.** *The Principle of Thematic Variation* (asa variasi menurut tema), **d.** *The Principle of Balance* (asas keseimbangan), **e.** *The Principle of Evolution* (asas perkembangan), **f.** *The Principle of Hierachy* (asas tata jenjang). Asas-asas ini akan sangat membantu secara formal dalam mengkontruksi pola workshop seni penulis.

Penulis menyadari seni rupa modern Indonesia tidak seluruhnya dari seni rupa Eropa atau dari Barat, karena tradisi seni lukis Kamasan Bali sudah memiliki artefak jauh lebih tua. Apa yang terjadi kemudian adalah upaya demistifikasi seni rupa tradisi Indonesia yang dianggap sebagai keterhubungan mitologi religi-religi asli masyarakat Indonesia pada pembacaan artefaknya. Perdebatan besar di tahun 1930-an para penulis, penyair, sarjana, pendidik, serta para politisi (polemic kebudayaan) menyisakan kenangan yang kenes setelah 85 tahun berlalu. Kita berhutang pada Claire Holt menghentikan laju waktu dengan menuliskan peristiwa itu (Holt,

1967: 315-390). Dan hari ini kita menyadari tradisi pencatatan sejarah kebudayaan Indonesia yang berbeda dengan tradisi tulisan di Eropa atau Barat. Peneliti menyadari *workshop* seni sebuah pendekatan interaksi sosial, praktik seni rupa yang melibatkan publik. Pola-pola keterhubungan antara peristiwa ritual budaya masyarakat sebagai peristiwa sosial dan seni rupa kontemporer memiliki aksis yang sama, yaitu pemuliaan manusia kreatif.

Sudah sejak lama penulis menggagas sekaligus mempraktikkan pola *workshop* seni. Setiap temuan pola pikir artistic baru di rancang untuk direduksi menjadi metoda proses seni, yang dapat dimanfaatkan masyarakat sebagai bagian dari praksis seni rupa. Tentunya media baru seni rupa menjadi tantangan tersendiri dalam mewujudkan gagasan *workshop* seni tersebut. Penulis melakukan berbagai upaya melalui proses menggagas, meneliti, dan mengaplikasikan pendekatan seni sosiologis, berbasis *workshop* seni.

Teori Seni

Teori-teori estetika atau teori seni dalam sebuah praktik produksi seni rupa saat ini bagi penulis bukan soal yang *urgent*, karena yang menjadi motor ketika proses kreatif dilakukan adalah subjektifitas dan intuisi seniman. Tetapi dalam menciptakan modulasi *workshop* seni ini penulis mencoba melihat kemungkinan apa yang dapat dimunculkan dari pendekatan interaksi sosial (partisipatori) dalam seni rupa kontemporer. Beberapa teori atau diskursus yang menguatkan konsep artistik kekaryaannya penulis, antara lain: interaksi sosial, partisipatori, significant form, dan estetika paradox.

Peristiwa kontak kultural secara global melahirkan teori *Ecumene culture* yang diajukan oleh Ulf Hannerz, mendefinisikan *ecumene* sebagai kawatan interaksi, interpretasi, dan pertukaran kultural yang berlangsung terus menerus. Perkembangan bertahap *ecumene* yang dicapai di zaman kita ini benar-benar berdimensi global. Kodisi dan situasi ini memberi peluang pada aliran kultur dari pinggiran menuju ke inti walau sangat kecil kemungkinannya. Fakta kultur pinggiran bisa menuju ke pusat-pusat global seperti; music reggae, music Afrika, novel-novel Amerika Latin, seni lukis Bali, dan lain-lain. Fakta-fakta terkini dengan teknologi 4.0 menjadikan pertukaran kultur semakin cepat.

Persoalan hubungan seni dan ranah sosial sudah dikupas pada awal abad ke-20 –modern art- dalam teori-teori Karl Marx (*marxist*) yang menjejalkan relasi politik karya seni dengan

masyarakatnya. Apakah tujuan karya seni rupa (*drawing*, lukisan, patung, *performance art*, dll.) untuk penyadaran sosial atau pencerahan sosial? Ataukah hanya kesenian untuk kesenian yang tidak ada sangkut-pautnya dengan perkara sosial politik serta perjuangan seniman dan masyarakatnya. Tetapi penulis tidak lantas menggunakan Marxisme sebagai teori seni dalam mengupas konsep modulasi kekaryaan. Dalam membuat konsep *workshop* seni ini menggunakan konsep artistik penulis yang dirujuk sebagai landasan teori untuk tahapan demi tahapan variabel.

Esensi kebebasan yang diberikan oleh diskursus seni rupa kontemporer sekarang penulis pikirkan sebagai sebuah kesempatan untuk berekspresi dan tantangan untuk mengolah metodologi, bahwa kunci dari seni rupa saat ini bukan saja simulasi petanda di ruang abstrak, akan tetapi bagaimana semua material karya itu sebagai sebuah permainan tanda dan makna – *form follow fun*. Di mana bentuk-bentuk simbolik dari bahasa representasi memiliki kemudi masing-masing untuk menentukan arahnya sendiri di dalam sebuah bejana (konsep) yang penulis buat sendiri. Temuan-temuan artistik selama tiga puluh tahun lebih dari cukup sebagai materi membuat diskursus praksis.

Penulis membayangkan *workshop* seni sebagai pola-pola relasi subjektif dan relasi objektif yang terhubung pada wilayah kesadaran dan ketidaksadaran. Whitelaw dalam “*Metacreation: Art and Artificial Life*” menulis, bahwa ketika sebuah ilmu hidup dan praktik seni rupa dapat diidentifikasi sebagai praktik yang terpisah melalui struktur institusionalnya, keduanya saling terbuka: individu-individu dan ide-idenya mengalir di antara keduanya dengan relatif mudah. Persoalan batas kesadaran ini hanya dapat dipahami sebagai sebuah entitas interaktif di ruang pemaknaan yang terbuka sekaligus bebas interpretasi. Ini bukan ranah hermeneutika yang sangat labil pada status keilmuannya, Nell Tenhaaf (seniman dan ahli teori) dalam “*Theorizing – Life, Art, and Culture*”-nya Whitelaw menyatakan, bahwa:

“...in their preoccupation with philosophical and theoretical questions regarding the nature of life,are focussed on the creation of means for life’s representation. Each is of necessity concerned with how the mode of development of representational apparatuses or technologies affects the very kinds of representations that can be made. Interpretation of the representations is dependent on the material, lived context of the interpreter” (Tenhaaf dalam Whitelaw, 2004; 182-84).

Penulis memposisikan variabel-variabel yang menjadi entitas kekaryaannya sebagai entitas kekaryaannya seni rupa yang tidak terkungkung oleh dunia personal, maka disusunlah bagaimana suatu karya seni yang melibatkan masyarakat itu dapat diwujudkan, sehingga membuka berbagai kemungkinan bentuk estetik dan kognitif yang lain. Konsep partisipatori atau keterlibatan menurut penulis hanya dapat bersifat terbuka untuk dianalisis melalui analisa emosi partisipan. Pandangan umum mengenai seni rupa atau peristiwa seni menurut Clive Bell dalam *Art in Theory* yang berjudul “*The Aesthetic Hypothesis*” dikatakan bahwa:

“*The Starting-point for all systems of aesthetic must be the personal experience of a peculiar emotion. The objects that provoke this emotion we call works of art. All sensitive people agree that there is a peculiar emotion provoked by works of art. I do mean, of course, that all works provoke the same emotion. On the contrary, every work produces a different emotion. But all these emotion are recognizably the same in kind; so far, at any rate, the best opinion is on my side. That there is a particular kind of emotion provoked by works of visual art, and that this emotion is provoked by every kind of visual art, by picture, sculptures, buildings, pots, carvings, textiles...is not disputed, I think, by anyone capable of feeling it. This emotion called the aesthetic emotion...*” (Bell dalam Harrison & Wood, 1992; 113).

Emosi estetik pada karya seni rupa dalam pemahaman Clive Bell di atas merujuk pada bentuk-bentuk seni rupa yang mengindahkan subjektifitas publik atau apresiator ketika karya seni rupa (lukisan, *drawing*, *performance art*, seni instalasi, foto) hadir sebagai satu kesatuan peristiwa seni. Pada penjelasan teori tersebut tertuju pada artistik yang dinikmati subyek publik, pada *workshop* seni yang penulis tawarkan masyarakat mengalami proses estetik. Dimensi psikologis penting sebagai pendukung analisa, aktifitas *workshop* dapat dikatakan sebagai representasi konsep artistik penulis mengenai seni meditatif atau pelepasan, dimana peserta yang menjadi bagian dari representasi gagasan membuat konstruksi makna melalui ilustrasi-ilustrasi personal selama proses *workshop* tersebut.

Joseph Beuys melalui disiplin *modern art* mengemukakan bahwa seni dan publik memiliki keterhubungan yang penting dalam kesadaran yang dibutuhkan di dalam relasi objektif. Dari pemikiran itu Beuys memasuki tahapan transisi dari *modern art* ke *postmodern art*, di mana

nilai-nilai transenden pada pemaknaan karya lebih melebar. Hal ini bisa menjadi pedoman tindakan masyarakat dalam memasuki wilayah *workshop* seni.

“We must probe (theory of knowledge) the moment of origin of free individual productive potency (creativity). We then the threshold where the human being experiences himself primarily as a spiritual being, where his supreme achievements (work of art), his active thinking, his active feeling, his active will, and their higher forms, can be apprehended as sculpture generative means, corresponding to the exploded concept of sculpture divided into its elements – indefinite – movement – definite, and are then recognized as flowing in the direction that is shaping the content of the world right through into the future” (dalam Harrison & Wood, 1992; 903).

Penulis juga menggunakan beberapa pandangan estetik yang berkaitan dengan proses kreatif dan karya yang akan disajikan. Salah satunya adalah sebuah pernyataan Joseph Beuys yang berbunyi *“everyone is an artist”*. Keterlibatan orang lain dalam karya penulis sangat terkait erat dengan pernyataan Beuys tersebut. Kecenderungan metoda yang digunakan, sumber budaya yang dirujuk, serta media presentasi yang dipilih sejurus dengan konsep dari pernyataan tersebut.

Pembahasan

Perubahan kultur masyarakat modern diikuti kebutuhan psikis yang terus berkembang. Aktivitas seni menjadi solusi memenuhi kebutuhan tersebut, karena itu menjadi peluang yang sangat besar penciptaan *workshop* seni. Kreativitas penulis dalam ranah proses seni menghasilkan artistik seni, kemudian direduksi menjadi *workshop* seni untuk masyarakat yang membutuhkan.

Penulis sangat menyadari masyarakat Indonesia sangat homogen, terdiri dari latar budaya dan dengan tingkat pendidikan serta kebutuhan hidup berbeda-beda. Keadaan ini menjadi salah satu pertimbangan dasar dalam menciptakan modulasi *workshop* seni. Ranah psikologis dan kreativitas manusia sebagai makhluk sosial menjadi aspek lain yang menjadi perhatian penulis. Manusia sebagai entitas dihadapkan pada persoalan-persoalan eksistensi saat ada pada lingkup sosial masyarakat. Manusia sebagai bagian masyarakat dalam kehidupannya bertemu dengan

benturan persoalan-persoalan, utamanya persoalan; politik, sosial, ekonomi dan budaya dunia yang berdampak pada kebutuhan-kebutuhan serta tekanan mental. Masyarakat memerlukan cara-cara tertentu untuk dapat eksis di masyarakat, salah satunya aktivitas seni.

Penulis menyadari perubahan-perubahan masyarakat lokal-global dan berupaya melakukan penelitian yang nantinya memperkaya materi modulasi *workshop* seni. Setelah dianggap cukup data baik teori serta fakta-fakta, langkah selanjutnya peneliti menciptakan modulasi *workshop* seni.

Berdasarkan persoalan-persoalan yang diuraikan diatas peneliti menciptakan tiga pola *workshop* seni untuk masyarakat yaitu; **Repetisi Garis dan Warna, *Drawing on Novel, Bamboo Flaxi and Strong***. Ketiga metoda ini merupakan saripati dari penciptaan yang dilakukan peneliti selama kurun waktu dua puluh tahun.

Workshop seni ini penulis ciptakan bertahap, ‘repetisi garis dan warna’ melalui rentang waktu dari tahun 1997 sampai tahun 2000. *Drawing on novel* diciptakan dari tahun 2007 sampai 2009, kemudian ‘*flaxi strong bamboo*’ penulis ciptakan tahun 2012. Akumulasi 15 tahun penulis merampungkan tiga *workshop* seni karena ingin berperan dalam pendidikan seni untuk masyarakat.

Pola *Workshop* seni Repetisi Garis dan Warna.

Temuan metode penciptaan ini yang kemudian direduksi menjadi modulasi *workshop* seni diawali dengan kisah-kisah sepuluh tahun kebelakang, sampai kemudian di-*creat* tahun 1997. Pola artistik mengekspresikan repetisi garis dan warna sebagai gagasan konsep menjadi *art project* setelah menikmati pencerahan pada diskusi seni tahun 1987 di art center. Pedande Sidemen dan laku hidupnya didiskusikan secara mendalam oleh narasumber IB Agastya. Dari konsep-konsep susastra, ke-undagian, sampai filosofi yang dibahas pada saat itu penulis justru tertarik pada topik aktivitas sehari-hari yang dilakoni Pedande Sidemen dari intaran tersebut digunakan tindakan meditasi. Namun demikian gagasan tersebut mengendap selama kurun waktu sepuluh tahun, baru kemudian tahun 1997 *art project* repetisi garis dan warna digarap, berbarengan penulis menamatkan S1 di STSI Denpasar (ISI Denpasar sekarang).





Projek seni ini dimulai tahun 1997 pendekatan metode penciptaan seni kombinasi dari *art* dan matematik. Sebuah metoda berkarya seni dengan menggunakan kreativitas seni dan unsur hitung mengitung dalam penerapannya. Hal tersebut penulis kreasikan guna menjawab persoalan-persoalan yang diuraikan pada latar belakang masalah bab I terkait dengan masyarakat yang heterogen. Dengan metoda Repetisi Garis dan Warna yang bersifat *art and mathematic* diharapkan dapat mewedahi berbagai kalangan, dari anak-anak sampai dewasa.

Pelaksanaan *workshop* menggunakan konsep partisipasi peserta dengan kesadaran kreatif dan mandiri, sehingga hasil aksi dari peserta sangat ditentukan oleh kemampuan menangkap teori, dan penguasaan teknik dengan warna yang berbeda tersebut. Melukis dengan teknis repetisi garis dan warna ini bisa dikatakan juga membuat garis berulang-ulang, garis disini adalah garis lengkung yang disusun secara berurutan dan bertumpukan. Tahapan tumpukan ditetapkan melalui tujuh tumpukan garis lengkung dengan warna yang berbeda, hal tersebut dilakukan untuk menakar dan menggiring kosentrasi peserta. Garis lengkung berwarna yang disusun seperti anyaman sehingga melakukan teknis repetisi ini peserta akan merasakan seperti menganyam warna menjadi susunan yang memberikan karya penuh dialog dengan warna. pola langkah-langkah pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Menyiapkan kanvas yang telah berisi warna dasar.
2. Mulai melukis garis lengkung dengan warna pertama yang ada dalam botol dengan cara langsung menorehkan ke atas kanvas. Jika warna dasar kanvas gelap (*dark colour*) maka warna pertama harus dipilih adalah warna terang (*light colour*) dan sebaliknya jika warna terang dasaran kanvas maka warna pertama yang harus dipilih adalah warna gelap.
3. Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke dua, di mulai dari tengah garis lengkung pertama.
4. Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke tiga, di mulai dari tengah garis lengkung kedua menuju ke tengah garis lengkung pertama.
5. Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke empat, di mulai dari tengah garis lengkung ke tiga menuju ke tengah garis lengkung ke dua.
6. Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke lima, di mulai dari tengah garis lengkung ke empat menuju ke tengah garis lengkung ke tiga.

7. Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke enam, di mulai dari tengah garis lengkung ke lima menuju ke tengah garis lengkung ke empat..
8. Melanjutkan melukis garis lengkung dengan warna ke tujuh sebagai warna terakhir, di mulai dari tengah garis lengkung ke enam menuju ke tengah garis lengkung ke lima. Warna terakhir yang dipilih adalah seperti warna dasar pada kanvas, warna ini sekaligus sebagai warna pengunci.

Dibawah ini (foto 1) tabel tahapan-tahapan proses penerapan warna yang diawali dengan menyiapkan kanvas berwarna biru, kemudian dilanjutkan dengan penerapan warna garis lengkung pertama sampai warna garis lengkung yang ke tujuh sebagai pengunci warna.

1. kanvas warna biru	2. Warna garis lengkung pertama	3. Warna garis lengkung ke dua	4. Warna garis lengkung ke tiga
			
5. Warna garis lengkung ke empat	6. Warna garis lengkung ke lima	7. Warna garis lengkung ke enam	8. Warna garis lengkung ke tujuh

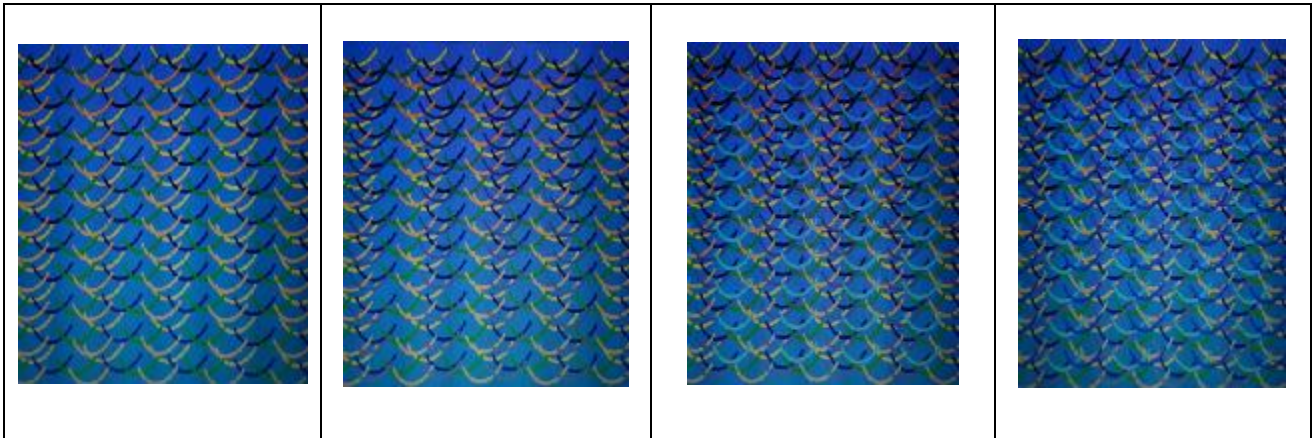


Foto 1. tujuh tahapan pewarnaan garis lengkung repetisi garis dan warna

Pendekatan *workshop* ini peneliti laksanakan menggunakan pendekatan interaksi peserta, kreativitas, dan kemandirian. Aspek-aspek yang dapat ditemukan dalam proses *workshop* ini adalah sebagai berikut;

Meditatif, Melakukan tehnik repetisi secara berulang-ulang dengan kosentrasi penuh yaitu membuat garis berwarna seperti melakukan kegiatan meditatif. Pengkosentrasian pembuatan garis ini dapat menggiring menuju pada memusatkan pikiran dan menenangkan jiwa bagi peserta. Hal ini dirasakan oleh peserta manakala kegiatan *workshop* seperti hening, fokus, dan semua peserta melakukan kegiatan yang sama.

Psikologi Warna, Psikologi warna pada garis besarnya dapat dibagi kedalam tiga kegiatan yaitu: 1. Pemilihan kanvas yang sudah berwarna; 2. Pemilihan warna yang sudah di campur dengan tektur dan sudah di dalam botol warna; 3. Proses penganyaman dan penguncian warna. Setiap peserta dihadapkan pada pilihan warna yang mereka sukai sehingga pencapaian keinginan dalam menganyam serta penguncian warna merupakan kehendak dari masing-masing peserta. Dari pemilihan kanvas dan pemilihan tuju warna penulis dapat menerka psikologi peserta terkait warna yang disukai.

Sistimatika Matematis, Setiap penentuan garis dan warna ditetapkan berdasarkan hitungan dimana terdapat 7 kali tumpukan warna. Sehingga penempatan garis ke 1 sampai ke 7 dilakukan dengan hitungan matematis seperti terlihat bagan terlampir. Sistem melukis dengan

hitungan ini direspon seperti rumus matematika, sehingga peserta dapat dengan mudah menggunakan rumus hitungan penempatan warna.

Interaksi Sosial, Interaksi sosial dalam kegiatan *workshop* ini dapat dikelompokkan dari peserta ke peserta dengan insrtuktur. Antara pesertra ke peserta dapat dilihat ketika mereka saling membandingkan dan menanyakan setiap garis yang telah terselesaikan. Sedangkan dengan instruktur yang memberikan materi tentu disini terjadi dialog secara interaktif dalam menentukan langkah-langkah untuk penyelesaian karya yang dibuat, kemudian pengembangan-pengembangannya.

Pencapaian dalam *workshop* ini adalah: 1. Peserta mampu dengan meyakinkan memilih warna-warna yang menjadi kesukaan peserta; 2. Peserta mampu melukis teknik repetisi warna dan garis melalui sistimatika matematis yang sudah ditetapkan; 3. Peserta menikmati setiap tahapan proses *workshop* sebagai pelepasan mental; 4. peserta dapat mengembangkan secara berkelanjutan tehnik tersebut sebagai bagian dari pilihan tehnik melukis. Selain itu peserta mendapatkan pengetahuan terkait metodologi seniman sekaligus mempunyai *mindset* baru tentang seni rupa beserta proses memproduksinya (lihat gambar 2).

Pola *Drawing on Novel*

Workshop Drawing on Novel adalah *workshop* menggunakan pendekatan interaksi peserta, kreativitas, dan kemandirian.

Drawing on novel merupakan aktivitas men-*drawing* diatas novel dengan alat *charcoal* atau arang dengan ketaksadaran garis (intuitif). Intuitif disini dimaksudkan adalah menggerakkan atau menggoreskan *charcoal* lebih mementingkan letupan perasaan pada saat men-*drawing*. Batangan *charcoal* itu digesekkan dengan bebas dan leluasa diatas kertas novel tersebut, *charcoal* itu seolah penari balet bergulingan, kadang berdiri, meliuk, atau menjingjing tanpa berpikir hasil akhir yang ingin dicapai secara artistik. Kepekaan pikiran yang bertaut dengan rasa diperlukan saat menghentikan aktivitas menggores bila dipandang cukup.

Kenapa diatas novel? Penulis dalam menentukan novel sebagai medium *drawing* dengan pertimbangan ideologis bahwa novel merupakan hasil fiksi seorang sastrawan yang mengandung konten narasi menyangkut tentang kehidupan. Dan kemudian setelah di-*drawing* mengasilkan

gambar yang penulis sebut sebagai fiksi seorang perupa dengan tujuan yang sama yaitu berisi narasi tentang kehidupan (foto 2).



Foto 2. Men-drawing di atas novel bekas. (sumber: Dokumentasi I Wayan Sujana, 2012)

Proses men—*drawing* diatas novel ini pada ujungnya melahirkan dua fiksi dalam sebuah benda(novel) yaitu fiksi sastra dan fiksi visual. Aspek-aspek yang didapat dari proses *workshop Drawing on Novel* adalah sebagai berikut.

Sense of art, pengamatan dan memilih novel melalui pengetahuan dan pengalaman terkait estetika dan rasa seni yang sudah tertanam pada peserta. Novel memiliki wajah (*cover novel* yang di desain oleh grafikus) awalan perjumpaan peserta, kemudian ukuran dan tektur kertas. Proses memilih novel bermakna sangat dalam, merupakan peristiwa apresiasi tersembunyi masyarakat terhadap: pengarang; penerbit; dan grafikus.

Kreativitas, Pada aktivitas ini yang diawali dengan prinsip bermain (*creativity is child's play*), tatkala memilih novel bekas dan alat yang digunakan men-*drawing*, kemudian melakukan proses visual diatas novel. Peserta merasakan setiap goresan yang dibuat, mengembangkan imaji dan intuisi, dan mampu melakukan refleksi terhadap goresan-goresan yang muncul.

Katarsis, melukis sebagai terapi, berkaitan dengan aspek kontemplatif atau sublimasi. Kontemplatif atau sublimasi merupakan suatu cara atau proses yang bersifat menyalurkan atau mengeluarkan segala sesuatu yang bersifat kejiwaan, seperti perasaan, memori, pada saat kegiatan berkarya seni berlangsung. Aspek ini merupakan salah satu fungsi seni yang dimanfaatkan secara optimal pada setiap sesi terapi. Kontemplatif dalam arti, berbagai endapan batin yang tertumpuk, baik itu berupa memori, perasaan, dan berbagai gangguan persepsi visual dan auditorial, diusahakan untuk dikeluarkan atau disampaikan. Aspek kontemplatif atau sublimasi inilah yang kemudian dikenal dengan istilah katarsis dalam dunia psikoanalisa. (Anoviyanti, 2008) ITB J. Vis. Art & Des. Vol. 2, No. 1, 2008, 72-84 Terapi Seni Melalui Melukis pada Pasien Skizofrenia dan Ketergantungan Narkoba, Sarie Rahma Anoviyanti

Interaksi Sosial, Interaksi sosial dalam kegiatan *workshop* ini dapat dikelompokkan dari peserta ke peserta dengan instruktur. Antara peserta ke peserta dapat dilihat ketika mereka saling membandingkan setiap bentuk yang muncul dari goresan garis yang telah terselesaikan. Sedangkan dengan instruktur dapat mendialogkan secara interaktif dalam menentukan langkah-langkah untuk penyelesaian karya yang dibuat, kemudian pengembangan-pengembangan, dan mendiskusikan makna yang terkandung pada *drawing* tersebut

Pola Workshop Flaxi and Strong Bamboo

Bamboo strong and flexzi, merupakan aktivitas perwujudan bentuk tiga dimensi memadukan bahan bambu yang kuat dan fleksibel dengan cara menganyam, membentuk, dan merangkai. Peserta *workshop* bebas membentuk kemudian menganyam sesuai kehendak rasa (letupan sesaat kaitan gejolak rasa, kelenturan bambu, memori tentang bambu) dengan pengalaman masing-masing tanpa berpatokan dengan bentuk-bentuk yang ada. Kelenturan dan kekokohan sifat dan karakter bambu akan memberikan dorongan emosional yang berbeda-beda pada peserta. Dengan memegang kemudian merangkai akan memunculkan gairah dan rasa percaya diri untuk melakukan pembentukan berikutnya. Wujud yang tercipta, merupakan proses merespon dari setiap tahapan merangkai bambu yang dilakukan terus menerus sampai pada bentuk yang diinginkan. Peserta sedang melakukan proses *workshop 'strong flaxi bamboo'* (foto 3)



Foto 3. Membentuk tiga dimensi dengan bambu *flexible and stornng* (Sumber: Dokumentasi I Wayan Sujana, 2014)

Pendekatan *workshop* ini penulis laksanakan menggunakan pendekatan interaksi peserta, kreativitas (tiga dimensi), dan kemandirian. Aspek-aspek yang dapat ditemukan dalam proses *workshop* ini adalah sebagai berikut

Psikologi bentuk, yang dimaksud adalah pemilihan bamboo dan kemudian menganyam dan membentuk menjadi tiga dimensi. Setiap peserta dihadapkan pada pilihan untuk memilih bambu yang kuat dan lentur. Serta kemampuan *perception* peserta sehingga pencapaian keinginan dalam menganyam serta penguncian bentuk merupakan kehendak dari imaji peserta. Kehendak peserta ini melalui kesadaran didasari atas pengalaman antara lain: psikoanalisis yang menerangkan hubungan seni dengan bawah sadar;; dorongan untuk bermain; dan seni sebagai lambang dari perasaan manusia.

Interaksi sosial, dalam kegiatan *workshop* ini dapat dikelompokkan dari peserta ke peserta dengan instruktur. Antara peserta ke peserta dapat dilihat ketika mereka saling membandingkan serta diskusi bentuk yang muncul dari setiap praktek yang sudah dijalankan. Sedangkan dengan instruktur yang memberikan materi tentu disini terjadi dialog secara interaktif dalam menentukan langkah-langkah untuk penyelesaian karya yang dibuat. Dialog atau komunikasi ini akan membangun pemahaman, kesadaran, dan apresiasi terhadap proses seni yang sedang dilalui. Kebersamaan antara peserta dan pemberi *workshop* merupakan interpersonal yang bermuara terciptanya pemahaman *mindset* baru.

Kreativitas, Pada aktivitas ini yang diawali dengan prinsip bermain (*creativity is child's play*), tatkala memilih *bamboo strong dan flexi* kemudian proses membentuk menjadi objek yang diinginkan. Dan eksplorasi dengan alam sebagai tidak responsive pada ruang dan waktu. Teori Pengungkapan (Expression Theory) dikembangkan oleh Benedetto Croce dan Teori Psikologi (Psychology Theory) dikembangkan oleh Friedrich Schiller dan Herbert Spencer, menggambarkan proses yang berdampak pada psikologi partisipan.

Simpulan

Hasil penulisan melalui kajian beberapa keilmuan dipadu dengan pengalaman-pengetahuan seniman dapat melahirkan pola-pola *workshop* seni. Tiga ragam pola *workshop* seni yang lahir dari penulisan ini adalah: Repetisi Garis dan Warna, *Drawing on Novel, Bamboo Flaxi and Strong*

Tiga pola *workshop* seni ini dapat dimanfaatkan masyarakat dari berbagai elemen pendidikan dan strata. Pola atau model pendekatan seni ini dapat dikloning ke berbagai masyarakat dimana saja. Akan lebih baik di terapkan di kurikulum sekolah-sekolah SD, SMP, SMA.

Daftar Pustaka

- Adam, LS. 1996. *The Methodologies of Art an Introduction*. New York: Harper Collins Publishers.
- Bourriaud, Nicolas. (2002) : *Relational Aesthetics*. Les Presses du reel, Paris. 11 – 48.
- Fay, Brian. (2002) *Filsafat Ilmu Sosial Kontemporer*. Penerbit Jendela, Yogyakarta. 259 – 260
- Harrison, Charles & Paul Wood (Ed). (1999) : *Art in Theory 1900-1990: An Anthology of Changing Ideas*. Blackwell Publisher, Massachusset. 1032 – 1036
- Holt, Claire. (1967). *Melacak Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia*. Terj. Soedarsono. Arti.line
- Hospers, J. (1982). *Understanding the Arts*. New Jersey: Englewood Cliffs Prentice-Hall,Inc.
- Maslow, Abraham H. (2004) : *Psikologi Sains: Tinjauan Kritis terhadap Psikologi Ilmuwan & Ilmu Pengetahuan Modern*. Terj. Hani'ah. Penerbit Teraju, Jakarta. 65 – 167.
- Mundiri, Drs. (1994) : *Logika*. Penerbit PT RajaGrafindo Persada, Jakarta. 183-186.
- Parker, D H. (1946). *The Principles of Aesthetics*, Second Edition, New York:Appleton Century Crofts Inc.
- Robertson, Jean and Craig McDaniel. (2010) : *Themes of Contemporary Art*. Published by Oxford University Press, Inc. New York 10016. 40-57.
- Salim, A. (2006) : *Teori dan Paradigma dalam Penelitian Sosial*. Yogyakarta:PT. Tiara Wacana.
- Sartre, Jean Paul. (2000) : *Psikologi Imajinasi*. Terj. G.Sukur. Penerbit Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta. 457-472.
- Susanto, Mikke. (2004) : *Menimbang Ruang Menata Rupa*. Penerbit Galang Press, Yogyakarta. 15-35.
- Sumarjo, J. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Bandung.
- Suryabrata, S. (1983) : *Psikologi Kepribadian*. CV. Rajawali, Jakarta.
- Suryajaya, M. 2016. *Sejarah Estetika*. Gang Kabel. Taman Semanan Indah B6/21 Jakarta Barat.

Whitelaw, Mitchell (2004) : *Metacreation: Art and Artificial Life*. Massachusetts Institute of Technology Press, Massachusetts. 180 – 205